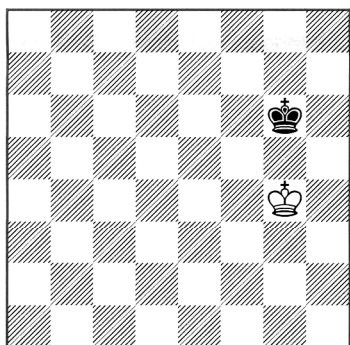




La Patta

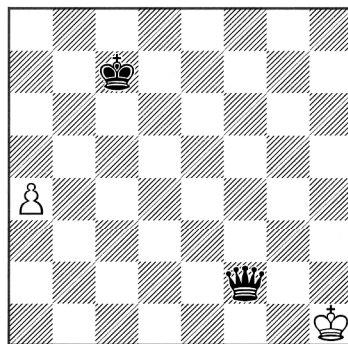
Può succedere che in una partita nessuno dei due riesca a dare lo Scacco Matto ed allora la partita viene dichiarata «Patta», cioè pari. In tal caso non c'è né un vinto né un vincitore.

Il caso di Patta più semplice si ha quando tutti i pezzi bianchi e neri vengono catturati e sulla scacchiera rimangono solo i due Re.



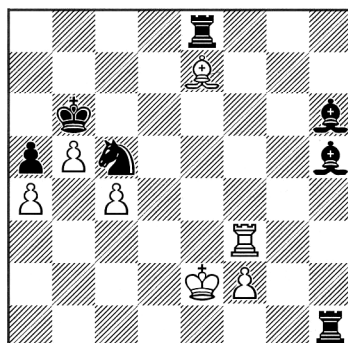
Immaginiamo che in questa posizione la mossa sia al Bianco; il suo Re non si trova sotto Scacco, ma non ha alcuna possibilità di movimento. Se muovesse, infatti, verrebbe a trovarsi sotto il tiro di un pezzo avversario (la Donna nera), ma le regole non consentono che un Re si lasci catturare per sua volontà o per disattenzione: deve essere l'avversario a dare lo Scacco Matto. Perciò, in posizioni come queste in cui il Re non si trova sotto Scacco e non ci sono altri pezzi che possano muovere, la partita non può proseguire. Allora è «Patta per Stallo», cioè pari.

Riconoscere lo Stallo non è sempre facile, soprattutto quando oltre al Re vi sono altri pezzi.



Basta una piccola differenza e non è più Stallo: qui il Bianco può muovere il suo Pedone, e perciò la partita continua normalmente.

Esercizio – La mossa è al Bianco; secondo te è Patta per Stallo?



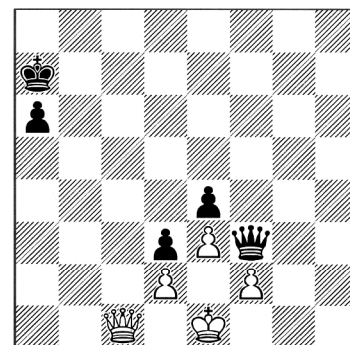
Risposta – Sì, sembra incredibile ma è proprio Stallo, e quindi Patta. Infatti il Bianco non può muovere nessun pezzo: il Re è completamente immobilizzato, ma non è sotto Scacco; la Torre bianca non può muover-

si, perché altrimenti lascerebbe esposto alla cattura il Re e questo, come abbiamo detto, non è mai consentito; l'Alfiere non può muoversi per lo stesso motivo; tutti i Pedoni bianchi sono bloccati.

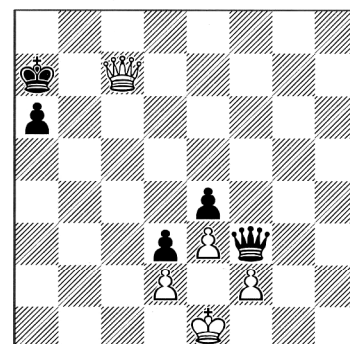
Dagli esempi avrai intuito che lo Stallo è l'ultima speranza di salvezza per il giocatore in difficoltà.

Patta per Scacco Perpetuo

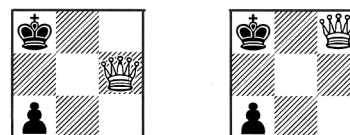
Si ha quando uno dei giocatori dà continuamente Scacco al Re avversario, e la stessa situazione si ripete all'infinito. Naturalmente, lo «Scacco Perpetuo» conviene soltanto al giocatore in svantaggio.



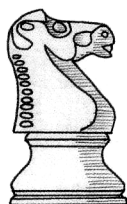
Il Nero minaccia lo Scacco Matto, ma muove il Bianco che può ancora dare Scacco al Re avversario...



Il Re nero è sotto Scacco e deve muovere nell'angolo, ma il Bianco continua a dare Scacco e il Re nero deve tornare al punto di partenza.



Il Bianco, se vuole, può dare



Cavallo

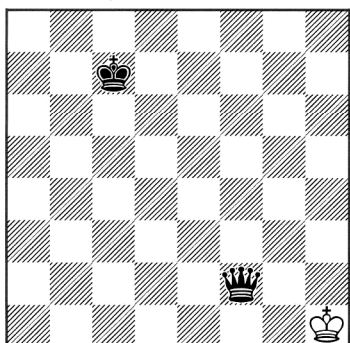
Lo Scacco Matto è impossibile, poiché un Re non può attaccare il Re avversario senza esporsi lui stesso. Questo non è consentito dal regolamento: il Re non può mai esporsi volontariamente alla cattura. Se, per distrazione, ciò dovesse avvenire, la mossa va rifatta e la partita prosegue normalmente.

La partita è Patta anche quando sulla scacchiera restano solo i due Re con un Alfiere oppure un Cavallo, perché questi pezzi, da soli, non sono in grado di dare lo Scacco Matto.

Vi sono inoltre altri cinque tipi di Patta, secondo il regolamento. Vediamoli uno ad uno.

Patta per Stallo

Questa è una regola importante.





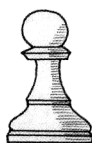
Scacco al Re all'infinito, perciò può richiedere che la partita venga dichiarata Patta per Scacco Perpetuo.

Anche con lo Scacco Perpetuo, non bisogna fare confusione con lo Scacco Matto: la differenza è che il Re non si trova sotto un attacco decisivo, ma è solo costretto a scappare in continuazione.

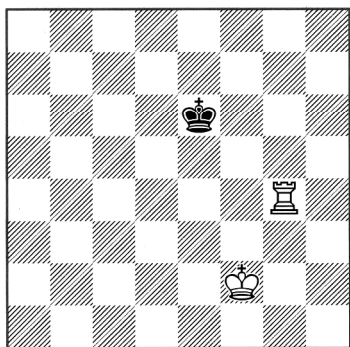
La regola delle 50 mosse

Quando trascorrono 50 mosse del Bianco e altrettante del Nero senza muovere un Pedone e senza che nessuno dei due catturi un pezzo avversario, allora, su richiesta di uno dei due giocatori, la partita viene dichiarata Patta.

Questa regola è molto importante quando rimangono sulla scacchiera soltanto i due Re e uno o due pezzi. In questi casi il giocatore in vantaggio deve riuscire a concludere con lo Scacco Matto entro il termine delle 50 mosse, altrimenti l'avversario si salva con la Patta. Pensiamo per esempio a cosa può succedere quando rimangono soltanto un Re e una Torre bianchi contro un Re nero.



Pedone



Giocando bene il Bianco può dare lo Scacco Matto in circa venti mosse, costringendo il Re avversario al bordo della scacchiera. Al Nero non resta che far partire il conteggio delle mosse e, se riesce a sfuggire allo Scacco Matto per altre 50, ottiene la Patta.

Patta per ripetizione

Quando in una partita si ripetono per almeno tre volte le stesse mosse, sia da parte del Bianco che da parte

del Nero, oppure si ripete per tre volte (anche non consecutive) la stessa identica posizione, uno dei due giocatori può richiedere la Patta e l'altro la deve accettare.

Patta per Accordo

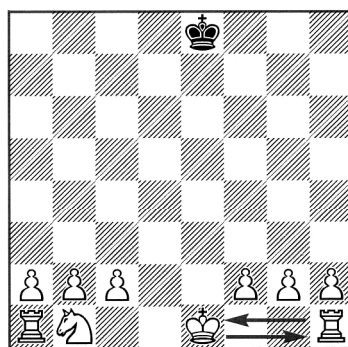
Si ha quando i due avversari capiscono di non poter vincere in nessun modo. Allora uno dei due può proporre la Patta, l'altro è libero di accettare o di rifiutare. In caso di rifiuto la partita continua normalmente.

Se per esempio i due giocatori restano con nient'altro che una Torre per ciascuno, l'unica possibilità di vittoria sarebbe data un errore grossolano, per cui non c'è niente di male ad accordarsi sportivamente per la Patta, anziché continuare a muovere le Torri senza alcun piano.

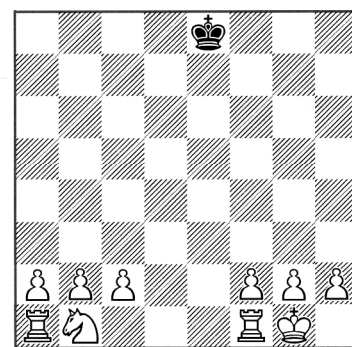
L'Arrocco

L'Arrocco è una mossa veramente particolare, che si può fare una sola volta nel corso della partita e che serve a mettere al sicuro il proprio Re. È l'unica mossa nella quale si muovono contemporaneamente due pezzi: il Re e la Torre.

Per poter muovere insieme il Re e la Torre è indispensabile che tutte le caselle tra i due pezzi siano libere.

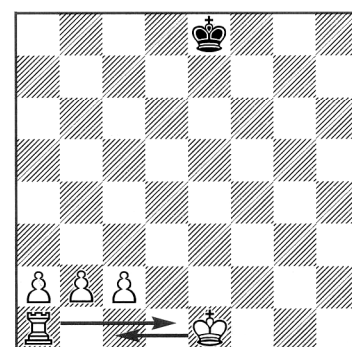


In questa posizione si può fare l'Arrocco solo con il Re bianco e la Torre bianca a destra, ma non con il Re bianco e la Torre bianca a sinistra, perché tra di essi c'è il Cavallo. Vediamo come si procede per arroccare: il Re bianco si sposta di due caselle verso destra, la Torre bianca lo scavalca e si mette alla sua sinistra.



L'Arrocco è fatto! Con una mossa così speciale hai spostato due pezzi!

Naturalmente l'Arrocco può essere fatto anche con l'altra Torre.



In questa posizione il Bianco può arroccare «lungo». Il Re si sposta di due caselle a sinistra, la Torre lo scavalca e si pone alla sua destra.

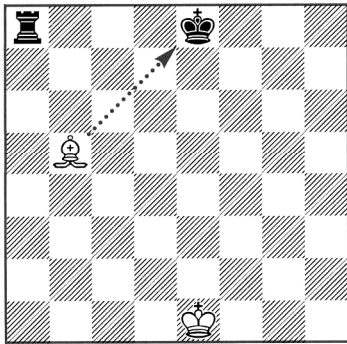


Questo si chiama «Arrocco lungo». Il primo che abbiamo visto, invece, si chiama «Arrocco corto».

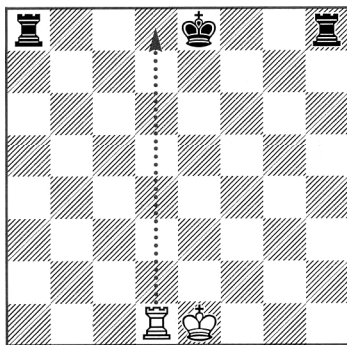
L'Arrocco è una mossa molto utile: il Re è più al sicuro, meno esposto agli attacchi dei pezzi avversari che se rimanesse nel centro, mentre la Torre è in una posizione migliore per entrare in gioco.

L'Arrocco non è sempre consentito; in alcune situazioni il regolamento lo vieta:

- quando il Re si trova sotto Scacco;
- quando il Re o la Torre sono già stati mossi in precedenza;
- quando un pezzo dell'avversario «attacca» la casella su cui deve passare il Re.

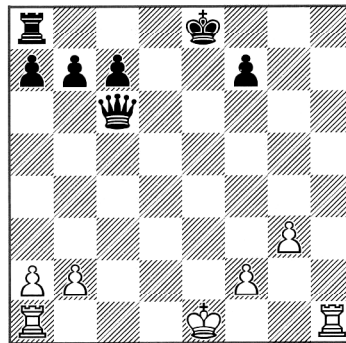


In questa posizione il Nero non può arroccare né corto né lungo, perché il suo Re è sotto Scacco.



Il Nero può fare l'Arrocco corto. L'Arrocco lungo invece è vietato, perché la Torre bianca attacca la casella a sinistra su cui dovrebbe passare il Re nero.

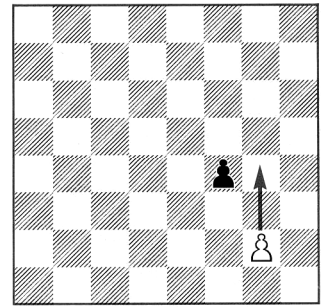
Esercizio – Muove il Bianco. Si può fare l'Arrocco corto? E quello lungo?



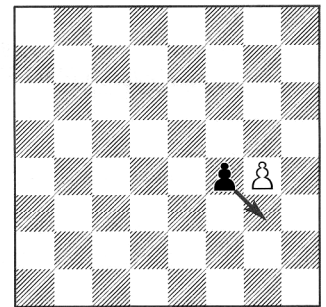
Risposta – Se il Re e la Torre del Bianco non sono mai stati mossi prima, si può fare l'Arrocco corto (il fatto che la Torre bianca si trovi sotto l'attacco della Donna nera non ha importanza, bisogna considerare solo le caselle che riguardano il Re). L'Arrocco lungo è impossibile, perché il Re bianco verrebbe a trovarsi sotto Scacco.

La cattura «en passant»

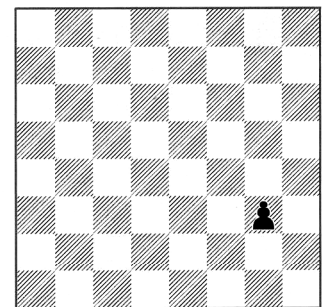
In italiano si dice «al varco», cioè al passaggio. È un tipo di cattura che riguarda soltanto i Pedoni, ed è consentita solo in certi casi.



Il Pedone bianco, trovandosi ancora nella casella di partenza, può avanzare di due passi.



Ora tocca al Nero, il suo Pedone può catturare quello Bianco «en passant».

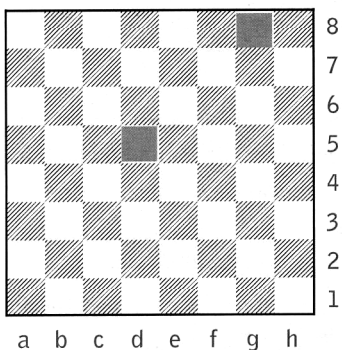


Il Pedone nero ha catturato quello Bianco. Tutto si è svolto come se il Pedone bianco avesse mosso di un solo passo.

La cattura «en passant» è possibile solo quando un Pedone muove di due passi e quello avversario si trova nella casella di fianco, come nell'esempio appena illustrato. Inoltre la cattura «en passant» si può fare solo alla mossa successiva all'avanzata del Pedone avversario: se si lascia passare anche solo una mossa, la cattura non è più consentita. E ricorda che anche la cattura «en passant» non è obbligatoria.

Ora sei pronto! Trova subito un avversario e comincia a giocare.

Buon divertimento!



La notazione scacchistica

Per poter «leggere» le partite di scacchi nei libri e nelle riviste si usa un linguaggio speciale, chiamato: «notazione delle mosse». Ogni casella della scacchiera ha un «nome» composto da una lettera e da un numero: a2, g7, e4 eccetera. È come la battaglia navale: le verticali sono indicate con le lettere e le orizzontali con i numeri. La casella che si trova sulla verticale «g» e sull'orizzontale «8» si chiama «g8». La casella che si trova sulla verticale «d» e sull'orizzontale «5» si chiama «d5». Una mossa viene descritta con l'iniziale del pezzo che muove e la casella d'arrivo. Per esempio, Rf2 significa che il Re muove in f2; Dh8 significa che la Donna va alla casella d'angolo h8. Per le mosse di Pedone non si scrive l'iniziale, ma solo la casella di arrivo: c4 è la mossa di un Pedone che avanza in c4.

Quando si cattura un pezzo si aggiunge il segno «x»: per esempio, Cxd6 significa che il Cavallo cattura un pezzo avversario in d6. Quando una mossa è anche Scacco al Re si aggiunge il segno «+», per esempio: Ab5+. L'Arrocco corto si scrive: 0-0 mentre l'Arrocco lungo si scrive: 0-0-0. La promozione di un Pedone si indica con il segno «=»: e8=D significa che il Pedone è stato mosso da e7 ad e8 e si è trasformato in Donna. La prima mossa di una partita ha ovviamente il numero 1, la seconda il numero 2 e così via.